

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN METODE
BLENDED LEARNING BERBASIS *MOODLE* UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN
GRAFIS KELAS X DI SMK MUHAMMADIYAH 1 KLATEN**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada
Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Oleh:

**DIMAS RADIKA PUTRA
A710150014**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2019**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
METODE *BLENDED LEARNING* BERBASIS *MOODLE* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
DASAR DESAIN GRAFIS KELAS X DI SMK MUHAMMADIYAH 1
KLATEN**

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

DIMAS RADIKA PUTRA

A710150014

Telah diperiksa dan disetujui oleh :

Dosen Pembimbing



Drs. Sujalwo M.Kom

NIDN. 0616065401

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
METODE *BLENDED LEARNING* BERBASIS *MOODLE* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
DASAR DESAIN GRAFIS KELAS X DI SMK MUHAMMADIYAH 1
KLATEN**

**Oleh:
DIMAS RADIKA PUTRA
A710150014**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Sabtu, 12 Oktober 2019
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Drs. Sujalwo M.Kom
(Ketua Dewan Penguji)
2. Arif Setiawan S.Kom., M.Eng
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Hernawan Sulistiyanto S.T., M.T
(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)

(.....)

(.....)

Dekan,



Prof. Dr. Harun Joko Prayitno
NIK 196504281993031001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan diatas, maka saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 23 Oktober 2019

Penulis



DIMAS RADIKA PUTRA

A710150014

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN METODE
BLENDED LEARNING BERBASIS MOODLE UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS
KELAS X DI SMK MUHAMMADIYAH 1 KLATEN**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *moodle* dan menerapkan metode *blended learning* dengan menggunakan *moodle* untuk membantu meningkatkan efektifitas belajar peserta didik di SMK Muhammadiyah 1 Klaten. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Research and Development. Prosedur dalam penelitian adalah tahap identifikasi masalah, pengumpulan data, desain, validasi media, revisi media, validasi materi, revisi materi, uji coba siswa, revisi produk, dan produk akhir. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persentase kelayakan nilai rata-rata ahli media adalah 79,55% yang termasuk dalam kategori layak, dan oleh ahli materi adalah 75% yang termasuk dalam kategori layak. Sementara oleh 16 siswa menggunakan angket SUS di SMK Muhammadiyah 1 Klaten sendiri diperoleh hasil 71,25% yang masuk dalam kategori *Acceptable*. Hasil uji rata-rata nilai *pre-test* siswa adalah 58,75% dan *post-test* adalah 81,87%, terjadi peningkatan sebesar 23,12%. Simpulan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran menggunakan metode *blended learning* berbasis *moodle* layak digunakan untuk mata pelajaran dasar desain grafis, serta efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman materi dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, moodle, dasar desain grafis, e-learning.

Abstract

This study aims to develop learning media using moodle and apply the blended learning method by using moodle to help improve the learning effectiveness of students at SMK Muhammadiyah 1 Klaten. The research method used in this research is Research and Development. The procedure in this research is the problem identification stage, data collection, design, media validation, media revision, material validation, material revision, student testing, product revision, and final product. The results of this study indicate that the percentage of the feasibility of the average value of media experts is 79.55% included in the feasible category, and by material experts is 75% included in the feasible category. While by 16 students using the SUS questionnaire in SMK Muhammadiyah 1 Klaten itself obtained 71.25% results included in the *Acceptable* category. The average test results of the pre-test students were 58.75% and post-test was 81.87%, an increase of 23.12%. The conclusion of this study is that learning media using moodle-based blended learning methods are appropriate for use in basic graphic design subjects, and are effectively used to improve student understanding and learning outcomes.

Keywords: Learning media, moodle, basic graphic design, e-learning.

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan peserta didik. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan peserta didik menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk memenuhi tuntutan tersebut adalah model metode pembelajaran *Blended Learning*. Yang dimaksud metode *Blended Learning* adalah sebuah kemudahan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, dan gaya pembelajaran, memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara fasilitator dengan orang yang mendapat pengajaran. *Blended learning* juga sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (*face-to-face*) dan pengajaran online, tapi lebih daripada itu sebagai elemen dari interaksi sosial. Metode *Blended Learning* ialah pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran yang berbeda serta ditemukan pada komunikasi terbuka diantara seluruh bagian yang terlibat dengan pelatihan.

Dari uraian diatas peneliti ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran menggunakan *moodle* untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan *e-learning* dan metode *Blended Learning* untuk meningkatkan efektivitas pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis. *Blended learning* adalah sebuah kemudahan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, dan gaya pembelajaran, memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara fasilitator dengan orang yang mendapat pengajaran. *Blended learning* juga sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (*face-to-face*) dan pengajaran online, tapi lebih daripada itu sebagai elemen dari interaksi sosial.

Blended learning merupakan pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran yang berbeda serta ditemukan pada komunikasi terbuka diantara seluruh bagian yang terlibat dengan pelatihan”. Sedangkan untuk keuntungan dari penggunaan *blended learning* sebagai

sebuah kombinasi pengajaran langsung (*face-to-face*) dan pengajaran *online*, tapi lebih daripada itu sebagai elemen dari interaksi sosial yaitu:

- a. Adanya interaksi antara pengajar dan pelajar.
- b. Pengajaran pun bisa secara online ataupun tatap muka langsung.
- c. *Blended Learning = combining instructional modalities (or delivery media).*
- d. *Blended Learning = combining instructional methods.*

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (RnD). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya Research and Development (RnD) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2012). Tujuan dari riset ini adalah menghasilkan sebuah produk. Sutama (2016), berpendapat bahwa Penelitian dan Pengembangan adalah suatu langkah atau proses untuk menyempurnakan produk yang telah ada atau mengembangkan suatu produk baru yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk perangkat keras (hardware) atau benda, tetapi bisa juga perangkat lunak (software).

Dalam penelitian ini yang menjadi sampel populasi adalah siswa kelas X TKJ-B di SMK Muhammadiyah 1 Klaten sebanyak 32 siswa, dimana pada saat penelitian di bagi menjadi dua sesi menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data awal menggunakan metode observasi dan wawancara kepada guru dan siswa yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi dan juga mengetahui permasalahan yang terdapat pada sekolah tersebut. Untuk mengetahui kelayakan produk peneliti menggunakan uji validasi materi, media, dan soal. Sedangkan untuk mengetahui keefektifan produk peneliti menggunakan Uji Normalitas, Paired Sampel t Test, dan Uji N-Gain.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Deskripsi

Halaman depan dari media pembelajaran dengan menggunakan *moodle*, pada halaman awal terdapat menu login yang nantinya digunakan untuk masuk ke dalam media pembelajaran. Berikut adalah beberapa tampilan yang ada pada media ini :

3.1.1 Tampilan Utama

Terdapat menu / tombol navigasi di sebelah kiri yaitu dashboard, beranda situs, kalender, file pribadi. Selain terdapat tombol navigasi, tampilan utama pada media pembelajaran ini terdapat menu kursus yang nantinya digunakan siswa dan guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.

3.1.2 Tampilan Kursus

Terdapat beberapa fitur yang nantinya akan digunakan untuk proses pembelajaran. Selain fitur pada halaman ini juga terdapat tombol navigasi di sebelah kiri diantaranya peserta, nilai, dashboard, beranda situs, kursus yang saya ikuti, dan file pribadi.

3.1.3 Tampilan Fitur Pengumuman

Terdapat fitur pengumuman yang berguna untuk memberikan informasi terkait tentang pembelajaran, ulangan, tugas serta hal penting lainnya.

3.1.5 Tampilan Fitur Referensi Buku Bacaan

Terdapat fitur yang berguna untuk memberikan informasi serta referensi buku yang dapat digunakan siswa untuk mengembangkan materi.

3.1.6 Tampilan Fitur Tanya Guru

Terdapat fitur tanya guru yang berguna untuk menampung kritik dan saran peserta didik atau dapat juga di gunakan untuk menampung pertanyaan peserta didik perihal materi pembelajaran / hal yang lain di luar konteks pembelajaran.

3.1.7 Tampilan Fitur Materi

Terdapat fitur yang bisa dibilang fitur utama pada media ini, karena di dalam fitur ini terdapat pokok pembahasan materi yang digunakan untuk pembelajaran. Materi yang di sajikan dalam media ini adalah materi unsur dan tata letak desain grafis berupa teks, gambar, dan video.

3.1.8 Tampilan Fitur Download Materi

Terdapat fitur yang dapat digunakan untuk mendownload/ mengunduh materi yang telah di upload oleh fasilitator (guru) ke dalam menu ini.

3.1.9 Tampilan Fitur Uji Pemahaman

Terdapat fitur yang dapat digunakan untuk menguji pemahaman siswa dengan cara memberikan contoh-contoh soal atau berupa quiz tentang materi yang telah di sampaikan sebelumnya.

3.1.10 Tampilan Sesudah Menjawab Quiz

Terdapat tampilan setelah siswa selesai menjawab beberapa soal yang terdapat pada fitur uji pemahaman. Apabila ingin mengakhiri quiz / uji pemahaman maka siswa hanya tinggal menekan tombol *Submit all and finish*.

3.1.11 Tampilan *Review* dan Hasil Uji Pemahaman

Merupakan *review* hasil dari jawaban uji pemahaman yang telah selesai dikerjakan oleh siswa, dan dalam halaman ini juga ditampilkan score yang diperoleh siswa. Pada halaman ini terdapat evaluasi tiap butir soal dan memberikan jawaban yang benar apabila siswa menjawab soal dengan salah.

3.1.12 Tampilan Fitur Diskusi Materi

Terdapat fitur yang dapat digunakan untuk melakukan diskusi antar siswa dan guru melalui forum chat, dimana nantinya guru akan bertanya kepada siswa ataupun sebaliknya melalui chat kemudian siswa dan guru saling menanggapi.

3.1.13 Tampilan Fitur Tugas

Terdapat fitur yang digunakan untuk mengupload tugas yang diberikan oleh guru kepada siswa, file yang di upload dapat berupa pdf atau word. Serta guru dapat memberikan penilaian secara manual dengan melihat hasil tugas yang di upload oleh siswa.

3.1.14 Tampilan Menu Nilai Pada Kursus

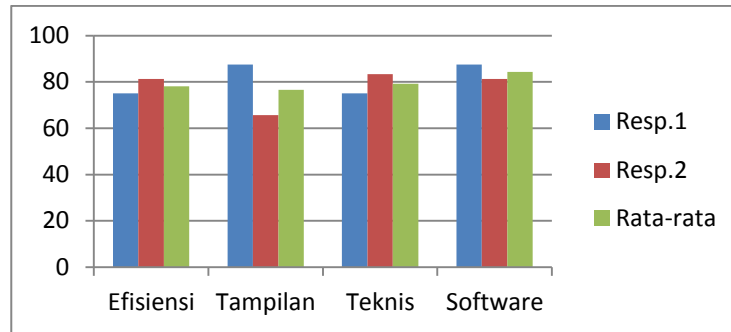
Terdapat menu nilai yang di dalamnya terdapat rangkuman/ kumpulan dari nilai-nilai penugasan siswa baik dari uji pemahaman ataupun tugas yang di upload.

3.1.15 Tampilan Menu Peserta Pada Kursus

Terdapat menu yang di dalamnya terdapat peserta didik/ siswa yang join di dalam kelas desain grafis. Menu ini juga dapat digunakan oleh guru / pengajar sebagai alat untuk absensi siswa yang mengikuti kelas online.

3.2 Hasil Validasi Media

Penilaian ahli media dilakukan oleh dosen Universitas Muhammadiyah Surakarta berjumlah 2 orang .

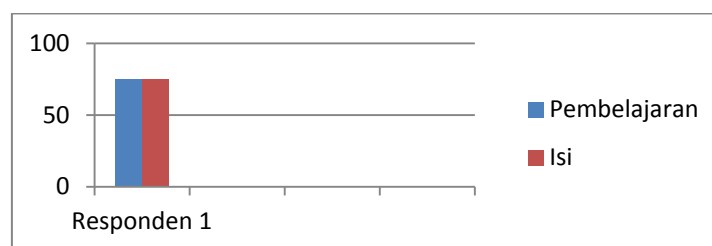


Gambar 1. Hasil Validasi Ahli Media

Pada Gambar 1 diatas menunjukkan bahwa nilai dari aspek efisiensi ialah 78,12% yang termasuk dalam kategori layak yang artinya media ini efisien untuk digunakan siswa, nilai dari aspek tampilan ialah 76,56% yang termasuk dalam kategori layak dimana artinya tampilan dari media ini menarik, nilai dari aspek kualitas teknis ialah 79,12% yang termasuk dalam kategori layak yang artinya kesalahan teknis dalam media ini sangat sedikit, dan nilai dari aspek perangkat lunak ialah 84,37% yang termasuk dalam kategori sangat layak yang artinya perangkat lunak dari media ini mudah untuk digunakan. Secara keseluruhan rata-rata dari penilaian ahli media ialah 79,55 % yang termasuk dalam kategori layak, artinya media pembelajaran ini merupakan media yang efisien dengan tampilan menarik, dimana kesalahan teknis dalam media sangat sedikit dan mudah untuk digunakan.

3.3 Hasil Validasi Materi

Pada tahap ini data diperoleh dengan cara mengisi instrumen penilaian oleh ahli materi.



Gambar 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Pada Gambar 2 diatas menunjukkan bahwa nilai dari aspek pembelajaran ialah 75% yang termasuk dalam kategori layak, artinya media pembelajaran ini memiliki pembelajaran yang baik untuk siswa memahami materi tentang unsur dan tata letak desain grafis, nilai dari aspek isi ialah 75% yang termasuk dalam kategori layak, artinya media pembelajaran ini memiliki isi yang tepat untuk mengenalkan materi unsur dan tata letak desain grafis pada siswa. Secara keseluruhan rata-rata dari penilaian ahli

materi ialah 75% yang termasuk dalam kategori layak, artinya media pembelajaran ini memiliki pembelajaran dan isi materi yang baik untuk digunakan siswa.

3.4 Hasil Pengujian Pengguna

Pengujian terhadap siswa dilakukan pada kelas X TKJ-B di SMK Muhammadiyah 1 Klaten dengan jumlah siswa sebanyak 32 siswa, kemudian yang nantinya di bagi menjadi 2 sesi / 2 kelas, yaitu kelas kontrol (tanpa media *moodle*) dan kelas eksperimen (menggunakan media *moodle*). Hasil angket diperoleh rata-rata skor SUS adalah 71,25%. Rata-rata skor SUS adalah 71,25% termasuk dalam kategori *Acceptable*, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat diterima oleh pengguna/ siswa dengan baik, dan dapat ditinjau dari aspek *usability* (pengguna).

3.5 Hasil Validasi Instrumen

Validasi instrumen dilakukan di SMK Muhammadiyah 1 Klaten dengan jumlah siswa 32 orang, proses uji validasi soal ini dilakukan dengan cara memberikan soal sebanyak 15 butir soal kepada semua siswa.

Kriteria soal yang valid apabila nilai r hitung lebih tinggi atau sama dengan r tabel. Nilai signifikan r tabel yaitu 0,05 dengan jumlah data sebanyak $(n) = 32$, maka r tabel = 0.349. Soal yang dinilai korelasinya lebih dari r tabel $> 0,349$ dinyatakan valid, sedangkan soal dengan nilai korelasi kurang dari r tabel $< 0,349$ dinyatakan tidak valid.

Tabel 1. Hasil Validitas Instrumen.

Butir Soal	R Hitung	R Tabel	Keterangan
Soal_1	0,428	0.349	Valid
Soal_2	0,495	0.349	Valid
Soal_3	0,436	0.349	Valid
Soal_4	0,381	0.349	Valid
Soal_5	0,493	0.349	Valid
Soal_6	0,498	0.349	Valid
Soal_7	-0,094	0.349	Tidak Valid
Soal_8	0,288	0.349	Tidak Valid
Soal_9	0,356	0.349	Valid
Soal_10	0,084	0.349	Tidak Valid
Soal_11	-0,071	0.349	Tidak Valid
Soal_12	0,581	0.349	Valid
Soal_13	0,381	0.349	Valid
Soal_14	0,413	0.349	Valid
Soal_15	-0,158	0.349	Tidak Valid

3.6 Hasil Reliabilitas Instrumen

Hasil uji reliabilitas instrumen diketahui bahwa nilai Cronbach's Alpha = 0.610. Nilai yang diperoleh kemudian dibandingkan dengan nilai r tabel dengan signifikan korelasi

0.05 dengan jumlah (n) = 10 soal yang dinyatakan valid. Hasil perhitungan jika nilai Cronbach's Alpha > r tabel yaitu dengan hasil $0.610 > 0.349$ sehingga dapat disimpulkan bahwa butir soal dinyatakan reliabel atau layak digunakan.

Tabel 2. Hasil Reliabilitas Instrumen.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,610	10

3.6.1 Hasil Belajar Siswa

Hasil yang di dapat peneliti dengan membuka 2 sesi tidak menggunakan *moodle* dan menggunakan *moodle* mendapatkan hasil yang dapat dibandingkan dan dapat diambil kesimpulan bahwa sesi menggunakan *moodle* memiliki nilai lebih tinggi dibanding menggunakan metode konvensional yaitu rata-rata 78,12 untuk sesi tidak menggunakan *moodle* dan 81.87 untuk sesi menggunakan *moodle*.

3.6.2 Hasil Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data eksperimen berdistribusi normal atau tidak. Peneliti menggunakan uji normalitas *One Sample Shapiro-Wilk* dengan taraf signifikan 0,05 jika dinilai signifikan > 0,05 maka data berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Normalitas Data.

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-Test Sesi 1	,170	16	,200*	,935	16	,292
Pos-Test Sesi 1	,192	16	,119	,915	16	,138
Pre-Test Sesi 2	,163	16	,200*	,922	16	,182
Pos-Test Sesi 2	,192	16	,119	,915	16	,138

Hasil uji normalitas pada kelas X TKJ-B menunjukkan nilai signifikan $0.292 < 0.05$ dan $0.182 < 0.05$ untuk hasil *pretest*, dan nilai *posttest* signifikan $0.138 < 0.05$ dan $0.138 < 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa data dari X TKJ-B berdistribusi normal atau data yang diperoleh dapat mewakili populasi.

Uji paired sampel *t-test* digunakan untuk pengujian hipotesis dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata dua sampel yaitu *pretest* dan *posttest*.

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-Test - Post-Test	-23,12500	12,50000	3,12500	-29,78578	-16,46422	-7,400	15	,000

3.8 Hasil Normalized Gain (N-Gain)

Tabel 5. Hasil N-Gain.

		Descriptives		Statistic	Std. Error
NGain _Perse n	Eksperimen	Mean		56,5625	7,44391
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	40,6972	
			Upper Bound	72,4278	
		5% Trimmed Mean		57,2917	
		Median		55,0000	
		Variance		886,470	
		Std. Deviation		29,77364	
		Minimum		,00	
		Maximum		100,00	
		Range		100,00	
		Interquartile Range		41,67	
		Skewness		-,077	,564
		Kurtosis		-,598	1,091
		Kontrol	Mean		49,8958
	95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	35,3770	
			Upper Bound	64,4147	
	5% Trimmed Mean			49,8843	
	Median			50,0000	
	Variance			742,396	
	Std. Deviation			27,24694	
		Minimum		,00	
Maximum			100,00		
Range			100,00		
Interquartile Range			35,42		
Skewness			,469	,564	
Kurtosis			1,11	1,091	

9

Gain skor 0% untuk minimal dan 100% untuk maksimal. Sementara untuk rata-rata N-Gain Skor untuk kelas kontrol (metode konvensional) adalah sebesar 49,89% termasuk dalam kategori tidak efektif. Dengan nilai N-Gain skor maksimal 100% dan minimal 0%. Maka dapat disimpulkan lebih efektif pengguna media pembelajaran (kelas eksperimen) dibanding dengan menggunakan metode ceramah / konvensional (kelas kontrol).

4. PENUTUP

Berdasarkan pengembangan pembelajaran menggunakan metode *blended learning* berbasis *moodle* untuk mata pelajaran dasar desain grafis, dapat disimpulkan bahwa : Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah Media Pembelajaran Menggunakan Metode *Blended Learning* Berbasis *Moodle* Untuk Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis. Media pembelajaran ini berisi fitur-fitur yang dapat membantu proses pembelajaran yaitu fitur pengumuman, referensi buku bacaan, tanya guru, materi (video, teks, gambar), download materi, uji pemahaman (quiz), diskusi materi, dan tugas. Hasil pengujian yang dilakukan kepada 32 peserta didik dengan menggunakan angket atau kuesioner menunjukkan bahwa respon dari peserta didik terhadap e-learning dengan *Moodle* sebagai media pembelajaran dasar desain grafis setuju untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Sedangkan untuk pengujian keefektifan *e-learning* dengan *Moodle* sebagai media pembelajaran dasar desain grafis dilakukan dengan *pre-test* dan *post-test*. Untuk *pre-test* dilakukan dikelas dengan tidak menggunakan media, sedangkan *post-test* dilakukan dikelas dengan menggunakan media yang telah dibuat. Kemudian hasil dari *pre-test* dan *post-test* dilakukan beberapa pengujian yaitu: (1) Uji Validitas, (2) Uji Reliabilitas, (3) Uji Normalitas, (4) Uji *Paired T-Test*, (5) Uji *Normalized Gain* (N-Gain). Terdapat pengaruh motivasi dan efektivitas belajar siswa secara bersama-sama terhadap hasil belajar mata pelajaran dasar desain grafis kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Klaten. Hal ini ditunjukkan dengan hasil *pretest* dan *posttest* yang dipaparkan diatas, kelas yang menggunakan *moodle* mendapatkan nilai *pretest* rata-rata 58,75 dan nilai *posttest* 81,87. Nilai hasil belajar yang awalnya mendapat nilai rata-rata 58,75 mengalami kenaikan menjadi 81,87.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Bakar, Nadzlah, 2019. E-learning Environment: Blogging as a Platform for Language Learning, Malaysia : UKM.
- Aldy, Purnomo, Rochmad. 2016. “Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis dengan SPSS”. Ponorogo: WADE GROUB ISBN: 978-602-6802-40-8.
- Andry,W,P. (2015). *Penerapan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Pada Mata Pelajaran Ilmu Bangunan Gedung Di Kelas X Tgb Smkn 1 Kediri*. Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan Vol 3 Nomer 3/JKPTB/15 (2015).
- Brooke, John. 1996.“SUS - A quick and dirty usability scale”. Redhatch Consulting Ltd.,12 Beaconsfield Way,Earley, Reading Rg6 2ux,United Kingdom.
- Hadi, Sumarsono, 2016. “Pemeriksaan Keabsahan Data Penelitian Kualitatif Pada Skripsi”. Jurnal Ilmu Pendidikan, Jilid 22, Nomor 1, Juni 2016.
- Kentjil, Wiwi Irjanty. 2010. Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif. Diakses pada 14 September 2019, dari <http://ajatzatnika.com/>.
- Khodijah, N. (2014). Psikologi Pendidikan.Jakarta: Rajawali Press.
- Mahnun, N. 2012. Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya Dalam Pembelajaran). Jurnal Pemikiran Islam.
- Mujiman, H. (2007). Manajemen Pelatihan Berbasis Belajar Mandiri. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nopita,S., Ika,K., Joko,P. (2012). *Pengembangan Mobile Learning (M-Learning) Berbasis Moodle Sebagai Daya Dukung Pembelajaran Fisika Di SMA*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- R,Hafid,H. (2016). *Pengembangan Dan Implementasi E-Learning Menggunakan Moodle Dan Vicon Untuk Pelajaran Pemrograman Web Di Smk*. Jurnal Pendidikan Vokasi Volume 6, No 1, Februari 2016.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, P. (2015). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

- Sujarweni, V, Wiratna. 2015. “ Metodologi Penelitian Bisnis dan Ekonomi”. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Baru Press.
- Sutama. 2016. Metode Penelitian Pendidikan. Kartasura: Fairuz Media.
- Uno, H. (2008). Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Uno, H. (2013). Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan.. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Winarno, W., & Setiawan, J. (2013). Penerapan Sistem E-Learning pada Komunitas Pendidikan Sekolah Rumah (Home Schooling). *Ultima InfoSys : Jurnal Ilmu Sistem Informasi*.
- Winda,W., Nengah,M., Wayan,S. (2017). *Pengembangan Perangkat Blended Learning Berbasis Learning Management System Pada Materi Listrik Dinamis*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi, 06 (1) (2017).
- Wulan,D,P. (2018). *Pengembangan Media E-Learning Dengan Moodle Sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika Pada Konsep Usaha dan Energi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.